

Bin to Win

Escuela: N°23 DE 20 – Intensificada en Nuevas Tecnologías.

Autora: Andrea Verónica Profetico

Sala/grado/año: 3° 'B'

Breve descripción

El proyecto "Bin to Win" se desarrolla como parte del programa Escuelas Verdes, con el objetivo de concientizar a los estudiantes sobre la preservación del medio ambiente. A través de actividades multidimensionales, se interiorizan sobre la clasificación de materiales, el reciclaje y la responsabilidad ambiental. También, se emplean herramientas como el pensamiento computacional y la programación para promover el aprendizaje práctico. El proyecto busca no solo educar, sino también fomentar una cultura de cuidado ambiental y ciudadanía activa.

Situación inicial

La idea detrás de "Bin to Win" surge del Proyecto Escolar en el marco del programa Escuelas Verdes. Dicho proyecto busca fomentar la conciencia sobre la agricultura sostenible, la conservación del suelo, el agua y la biodiversidad entre la comunidad escolar. Al observar la falta de familiaridad de los estudiantes con el uso adecuado de los diferentes cestos de basura en el aula y la conexión entre los temas del Proyecto Escolar y la contaminación ambiental, se decide abordar este problema mediante un enfoque educativo e interdisciplinario en la clase de Inglés.

Objetivos

Propósitos generales:

1. Reflexionar acerca de la importancia de la preservación del medio ambiente, destacando su relevancia en el contexto actual de crisis ambiental.
2. Debatir sobre prácticas para el cuidado del medio ambiente.
3. Analizar los distintos tipos de materiales, diferenciando entre aquellos de naturaleza reciclable y los residuos considerados basura.

4. Participar en acciones dirigidas a la conservación y protección del medio ambiente y promover una cultura de responsabilidad ambiental y ciudadana articulando el diseño curricular y educación digital, tal como establece el Programa de Ciudadanía Global del Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires.
5. Integrar conceptos y prácticas para general propuestas orientadas a la reducción, reutilización y reciclaje de recursos, contribuyendo a la gestión sostenible de los residuos

Propósitos específicos de lenguas extranjeras: Inglés.

Áreas de experiencia: El mundo que nos rodea, la vida social y personal, Actividades diarias y El mundo de la comunicación y tecnología.

1. Que los estudiantes puedan comprender y explicar la importancia del reciclaje en términos de sus beneficios ambientales. **Exponente lingüístico:** Razón (*Why? Because...*), información sobre lugares (*There is a bottle in the water/ There are papers on the floor; It's dirty/ It isn't clean*)
2. Que los estudiantes puedan identificar y clasificar diferentes materiales reciclables. **Exponente lingüístico:** Identificación de objetos (*It's a glass bottle*), construcción que expresa composición; (*It's made of...*), Instrucciones y lugar (*Put the banana peel in the trash bin*), Expresar habilidad (*We can recycle plastic / We can't recycle banana peels*)
3. Que los estudiantes se reconozcan como participantes activos en la promoción de la sostenibilidad ambiental y la protección de la biodiversidad al discutir oportunidades relacionadas con el reciclaje, reducción y reutilización de materiales en la vida diaria. **Exponente lingüístico:** Expresar habilidad (*We can reuse plastic bags. We can reduce electricity / We can't reuse glass*), instrucciones/consejo (*Close the water tap (when you brush your teeth), Turn off the lights (when you are not in the classroom)*)
4. Que los estudiantes puedan participar activamente en campañas de concientización sobre el reciclaje en la comunidad escolar, creando un poster y utilizando el inglés como herramienta de comunicación.
5. Resolver problemas a través de la creación de secuencias lógicas de instrucciones, como parte del desarrollo del pensamiento computacional y programación en inglés. **Exponente lingüístico:** Instrucciones (*Move forward, go back, turn left/right*)

Contenidos

Acorde al diseño curricular de lenguas extranjeras: Inglés.

- Vocabulario relacionado con el medio ambiente y la sostenibilidad.
- Expresiones destinadas a discernir y comunicar de manera efectiva la composición de objetos y la viabilidad de reciclar, reutilizar y/o reducir determinados materiales.
- Terminología específica de programación básica, orientada a la configuración y control del robot "Kibo," proporcionando una oportunidad para integrar competencias digitales en el aprendizaje del idioma.

Destinatarios

Este proyecto está diseñado para estudiantes de 3° grado 'B' de la Escuela N°23 D.E 20 en la Ciudad de Buenos Aires.

Secuencia didáctica

Actividad 1: Materiales

La docente presenta el tema y el vocabulario solicitando a los estudiantes que se agrupen y clasifiquen objetos escolares y mobiliario según su composición (*glass, paper, metal, plastic*). Esta tarea se facilita mediante la representación visual - dibujos o *flashcards*- de los materiales en el pizarrón.

Para obtener los resultados de cada grupo, se establece una puesta en común y se incentiva a los estudiantes a utilizar la frase verbal '*is made of*' como *chunk* para describir la composición de los objetos. Por ejemplo, "A notebook is made of paper". Se refuerza el tema mediante una actividad similar online proyectada en el pizarrón y se realiza con toda la clase.

Actividad 2: Contaminación ambiental

Metodología: *I see, I think, I wonder*

La docente muestra imágenes de agua sucia con objetos flotando, vertederos, calles con residuos y emisiones de humo de fábricas con el propósito de incitar a los alumnos a describir lo que ven, compartir lo que piensan y sienten ante esas imágenes y reflexionar y cuestionar sobre lo observado y considerado.

Esta actividad permite a los niños desarrollar su capacidad de observación, expresar sus ideas y comenzar a reflexionar sobre problemas ambientales básicos, todo en un nivel de inglés accesible para su nivel de competencia lingüística y permitiendo el uso de su primera lengua para completar ideas.

Actividad 3: Materiales reciclables

La docente proyecta un video que aborda la clasificación de residuos con el fin de consolidar la comprensión del tema abordado previamente. Luego, los estudiantes participan en un juego interactivo proyectado en el pizarrón para realizar con toda la clase, así como también en actividades online individuales con la misma temática del video.

Expresiones utilizadas en actividad online grupal:

(A Jar) is made of (glass).

(A banana peel) is trash.

We can/can't recycle (a Jar).

Actividad 4: Las 3 'R'

La docente indaga sobre la información previa con la cual cuentan los estudiantes sobre las tres 'R' y propone una sesión de lluvia de ideas para proponer medidas para reducir, reutilizar y reciclar en la escuela y en el hogar. Luego, los estudiantes leen rápidamente un texto referente al tema e identifican similitudes y diferencias entre las ideas previamente expuestas y las presentadas en el texto. Por último, realizan actividades escritas de a dos.

Expresiones utilizadas:

We can/can't (reduce/reuse/recycle) (a plastic bottle/electricity/a can...)

Actividad 5: Integración y afianzamiento

Los alumnos participan en una serie de actividades, tanto online como en formato escrito, ya sea de manera individual o colaborativa, relacionadas con los contenidos abordados hasta el momento. Las actividades son realizadas en estaciones de trabajo rotativas. La docente monitorea y asiste de ser necesario.

Las actividades incluyen los siguientes formatos:

- Unir con flechas.
- Colorear
- Seleccionar la opción correcta.
- Clasificar.

Actividad 6: Programación

La docente muestra la imagen de un Joystick y pregunta a los estudiantes sobre el objeto, para que sirve y cuál es la funcionalidad de las flechas en el dispositivo. De este modo, se presentan las instrucciones de movimiento: atrás, adelante, izquierda y derecha en inglés.

Luego, los estudiantes participan en un ejercicio enfocado en desarrollar habilidades de orientación espacial mediante una serie de actividades diseñadas para familiarizarlos con los bloques de 'Kibo': *Forward, back, left, right*. Estas actividades les permiten experimentar y comprender las direcciones espaciales en relación con su propio cuerpo y en un contexto más abstracto, como un mapa ficticio.

1. Los estudiantes simulan ser robots o personajes de videojuegos y siguen las instrucciones dadas por la docente o pares.
2. Luego, avanzan hacia la comprensión de direcciones en un contexto abstracto mediante la exploración de un mapa ficticio donde el camión recolector de residuos debe llegar a la planta recicladora correcta.
3. Por último, los estudiantes programan a 'Kibo' para el traslado de los residuos a la planta recicladora o al basural.

Actividad 7: Poster informativo

Los estudiantes recortan imágenes y recolectan materiales para realizar un poster informativo sobre materiales reciclables para exponer en la escuela y concientizar a la comunidad educativa sobre la importancia de separar residuos y desecharlos en el tacho correcto.

Otros actores

No. -

Evaluación

Se utilizan rúbricas para reunir observaciones durante el proyecto y se consideran los siguientes criterios:

- Comprensión y utilización del vocabulario específico
- Comprensión y utilización de las estructuras específicas
- Desempeño individual
- Colaboración con pares
- Participación activa

Cada criterio contará con una puntuación en función del desempeño de los estudiantes, lo que proporcionará una perspectiva completa de cómo han participado en el proyecto y el dominio de los objetivos de aprendizaje.

Puntuación:

- S (Sobresaliente, 9-10)
- MB (Muy bien, 7-8)
- B (Bien, 5-6)
- R (Regular, 3-4)
- I (Insuficiente, 2-1)

Criterios de Evaluación	Puntuación				
	S	M B	B	R	I
<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión y utilización del Vocabulario 					
<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión y utilización de Estructuras 					
<ul style="list-style-type: none"> • Desempeño autónomo 					

• Colaboración con pares					
• Participación activa					